Conseils de conception et de rédaction d’un scénario de jeu de rôle

Ce document a pour but de réunir conseils et méthodes afin de se lancer dans la conception et l’écriture de scénarios de jeux de rôle. Bien souvent les meneurs de jeu, même s’ils ont la sensation de créer et d’écrire de manière correcte, n’appréhendent pas les difficultés (réelles) d’écrire et de présenter un texte pour que ce texte soit lu par d’autres. Et ne parlons même pas du fait qu’il soit compris, digéré puis utilisé pour mener une partie… On arrive alors à une situation ubuesque où même une excellente histoire sera complètement desservie par la manière dont elle est présentée, ou celle dont elle est écrite. Un autre problème est souvent l’incapacité à s’adapter à un nouveau jeu, qui pousse bon nombre de meneurs à se cantonner aux quelques jeux qu’ils connaissent et à en découvrir de moins en moins de nouveaux avec le temps.
Méthodes et conseils présentés ici n’ont rien d’absolu ou d’exhaustif. Dans le domaine de la création, chacun fait aussi selon sa propre sensibilité. Ils ne sont que le résultat d’une certaine expérience et d’une certaine façon de voir les choses. A l’origine, ce document est surtout une liste de conseils visant les scénaristes potentiels du TIL, la convention du Cluji (http://www.cluji.org). Cela dit, j’ai choisi de le rédiger de la manière la plus générique possible, afin qu’il soit éventuellement utile à d’autres.
Le public visé est celui de meneurs et scénaristes débutants, qui même s’ils écrivent leurs propres scénarios et campagnes, n’écrivent pas ou rarement pour les autres, et se cantonnent éventuellement à un nombre limité de jeux. L’objectif est de les pousser à rédiger leurs histoires le plus souvent possible, à les diffuser, et à ne plus hésiter à se lancer dans de nouveaux jeux et de nouveaux univers.

Chouette ! Un livre de base !

Noël vient de passer et vos joueurs vous ont offert un nouveau jeu de rôle, vous signifiant à demi-mots qu’ils auraient bien envie d’essayer autre chose que D&D. Ou bien vous devez composer en urgence un scénario pour un jeu inconnu, parce que celui qui devait mener la partie à l’origine a disparu dans la nature ou, enfin, vous étiez joueurs jusqu’ici et vous avez décidé de vous lancer en tant que meneur de jeu.
Mais avant de mener, encore faut-il avoir une idée de scénario à faire jouer. Et malheureusement, à l’heure actuelle, bon nombre de livres de base ne proposent plus de scénario prêt-à-jouer. En outre, même lorsqu’ils le font, faire jouer un scénario du commerce n’est pas forcément la meilleure chose pour commencer : en plus d’appréhender règles et univers, on doit préparer un scénario écrit par d’autres, ce qui se révèle bien souvent plus compliqué, en tout cas pour une partie de découverte.
Car la première partie est forcément une partie de découverte : pour le meneur, le scénariste, les joueurs, il s’agit d’appréhender l’univers par une histoire simple et, si possible représentative. Dans ce cadre, nul besoin de lire en détails le livre de base et d’essayer d’appréhender d’un coup l’ensemble du jeu. Cela viendra plus tard. Pour l’instant, vous avez seulement besoin de saisir quelques données essentielles

Quel est le type d’univers proposé par le jeu ?

Contrairement à certaines apparences, les types d’univers proposés en jeux de rôles sont en nombre réduit et tournent principalement autour des grands genres de la littérature : fantasy, science-fiction, fantastique, cyberpunk, etc. Lire la quatrième de couverture ou l’introduction du jeu suffit souvent à connaître le type d’univers. Une critique de magazine ou une fiche du grog (http://www.roliste.com) peuvent tout à fait servir d’aides supplémentaires, résumant les grands axes du jeu.

Quelles sont l’ambiance et l’approche du jeu ?

Si les types d’univers sont limités en nombre, il est possible de développer de nombreuses approches dans chaque univers, et c’est souvent à ce niveau qu’on trouve une certaine originalité des jeux. Par exemple, un univers médiéval-fantastique typique peut se décliner en de nombreuses ambiances : de la classique heroic-fantasy à la plus sombre des dark-fantasy. A ce niveau, il est bon de rechercher quelques paramètres courants du jeu :

- **Est-ce que les joueurs interprètent des personnages débutants ou puissants ?** Rien à voir, par exemple, entre des personnages d’Agone, qui sont de vieux routards qu’une suite

d'événements va propulser vers une quête héroïque, ceux de Warhammer, souvent des personnages communs appelés à faire des choses hors du commun, et des personnages de D&D qui dans bien des univers sont dès la création des héros supérieurs à la plupart de leurs contemporains. Le type de personnages que les joueurs vont interpréter va influer sur le type d'aventures auxquelles ils vont être confrontés. Dans un premier temps, il n'est pas nécessaire d'aller contre ce que propose le jeu par défaut.

- **Est-ce qu'ils ont une réelle influence sur l'univers ou non ?** Certains univers sont relativement fermés, développés par une gamme de suppléments à rallonge où, au final, l'influence des personnages est mineure (exemple : Shadowrun). D'autres proposent des pistes et des alternatives en laissant les meneurs et les joueurs avoir une réelle influence (exemples : Warhammer, Vermine, etc.). Avec le temps, il est possible de plier n'importe quel jeu à n'importe quelles habitudes de jeu, mais dans un premier temps, il est bon, là encore, de se plier à ce qu'impose le jeu : si les personnages ne sont pas censés a priori influer sur l'univers de jeu, autant ne pas prévoir un scénario qui le bouleverse, mais plutôt une histoire localisée de petite envergure, ce qui ne signifie pas inintéressante, loin de là.
- **Quel est le cadre par défaut du jeu ?** Même si la plupart des univers sont considérablement plus étendus que ce qu'en décrit le livre de base, tous les jeux ou presque exploitent un « cadre par défaut » qui peut être une ville, une planète, ou toute autre unité de lieu : Seattle à Shadowrun, l'Empire à Warhammer, un vaisseau spatial dans Serenity, etc. Pour un premier scénario, nul besoin d'aller chercher ailleurs. Il peut même être nécessaire de limiter encore le cadre du scénario, afin de ne pas avoir à appréhender une somme d'informations trop importante : jouer dans un quartier spécifique de Seattle ou dans un petit village en bord de Reik sont de bons exemples.
- **Quel est le type d'aventures par défaut du jeu ?** Même si la plupart des jeux sont assez ouverts pour proposer de multiples possibilités d'histoires, ils sont bien souvent orientés dans le livre de base vers deux ou trois « scénarios-types ». Avec l'expérience, il devient aisé de trouver ces scénarios-types, et donc de s'en inspirer lors des premières parties. Un cambriolage dans Nightprowler, une infiltration dans Shadowrun, un culte démoniaque ou une attaque de skavens dans Warhammer sont autant de pistes tout à fait classiques et adéquates pour la découverte d'un jeu. Car rappelez-vous, il s'agit pour l'instant de découvrir et faire découvrir le jeu, et non de pondre tout de suite une histoire originale, fouillée et/ou décalée.

Tous ces paramètres permettent de réunir déjà de nombreuses informations sur un scénario type et d'imaginer une ébauche d'histoire. Une lecture approfondie de l'introduction du jeu, d'éventuels articles supplémentaires, et une lecture en diagonale des chapitres de description de l'univers et de conseils aux meneurs de jeu peuvent suffire à se faire une idée précise à ce niveau. Nul besoin de se souvenir de tous les noms de ville, de toute l'histoire de l'univers, et de tous les noms de PNJ principaux. Une ville ou un quartier spécifique, quelques informations pour poser l'ambiance de l'endroit, et un ou deux PNJ remarquables fournis par le livre de base peuvent suffire amplement. Notez ces quelques informations quelque part, elles serviront en cours de conception ou en cours de jeu.

Quelles sont les règles du jeu ?

A ce niveau, bon nombre de meneurs font l'erreur de chercher à connaître les règles sur le bout des doigts, ou au moins de les connaître mieux que leurs joueurs. Cela n'est possible qu'après un grand nombre de séances, quels que soient le jeu et le système. Pour un premier scénario, il est donc vain de chercher à appréhender le système dans sa totalité. C'est son principe ou ses principes de base qui doivent être compris. Et à ce niveau, bien souvent, cela tient en quelques paragraphes : lancer un d20 et ajouter un bonus pour dépasser une difficulté, lancer un d100 et faire moins qu'un score de compétence modifié par une éventuelle difficulté, lancer autant de dés que sa compétence et chercher à dépasser une difficulté par la somme des dés ou pour chaque dés, etc. sont autant d'exemples de principes bien connus de systèmes de jeu. De nos jours, tous les jeux ou presque proposent une description des principes de base disjointe des règles spécifiques (combat, magie, poursuites de véhicules, etc.) Lisez ce chapitre avec attention, plusieurs fois si nécessaires, jusqu'à ce que les principes de base soient connus. Les autres chapitres « techniques » (combat, magie, poursuites, cyberespace, etc.) peuvent être lus en diagonale, en ignorant les règles optionnelles ou les options peu courantes. A partir des principes de base, un bon jeu devrait de toute manière permettre d'improviser ce type de règles sans trop de difficultés. Toutefois, si les règles font appel à des tables et tableaux spécifiques de manière régulière, et que vous ne disposiez pas de l'écran correspondant

(ou que lesdits tableaux ne figurent pas sur l'écran) n'hésitez pas à noter quelque part les références vers les bonnes pages, de manière claire, et à vous y reporter en cours de jeu.

- Au cours d'une première partie, les joueurs attendront de vous de **ne pas interrompre le jeu pour chercher trop longtemps un point de règle**, et non une connaissance encyclopédique des modificateurs de combat ou des sorts disponibles. L'ambiance et l'approche du jeu, ainsi que le développement de l'histoire, suffisent généralement à masquer la méconnaissance d'un système, pour autant qu'ils soient bien présentés.
- Pour l'écriture d'un scénario, le paramètre le plus important est d'**évaluer quels sont les scores et difficultés à mettre en œuvre en cours d'histoire**. Quelle est la difficulté type d'une action simple ou complexe, par exemple ? Vous devrez probablement fournir ces difficultés au cours du scénario afin de faciliter la tâche d'un meneur débutant, et il faut donc rapidement saisir le principe de résolution des actions. Le second paramètre est d'évaluer l'adversité. Là, la tâche est plus complexe, et j'y reviendrai plus tard.

Un simple parcours des règles doit aussi permettre de saisir les éventuelles originalités « techniques » d'un jeu : le système de poursuite dans un jeu d'espionnage ou un jeu de voleurs, le système de duel dans un jeu de cape et d'épée, le système de magie dans un jeu médiéval-fantastique, le système de combat spatial dans un jeu de space-opera, etc. En tant que scénariste, il n'est pas nécessaire de connaître ces aspects sur le bout des doigts, mais il peut être une bonne idée de les garder en tête afin de songer à des scènes qui les exploiteront.

Enfin, dernier conseil : ne lisez bien entendu pas toutes les listes (listes de sorts, d'équipements, de compétences, etc.). Outre le fait que la lecture en est souvent très fastidieuse, elle n'apportera pas grand-chose que ce soit dans le cadre d'une première partie ou d'un premier scénario. Seul un éventuel bestiaire, s'il est bien fait, peut donner quelques idées de rencontres originales ou spécifiques du jeu.

La lecture finie, que faire ?

Vous avez terminé la lecture du livre de base, en approfondissant les chapitres qui vous paraissaient essentiels et en passant sur d'autres. La partie a lieu dans quelques heures ou dans quelques jours, et il vous faut maintenant penser à un scénario. Nous allons même faire mieux : en écrire un. Ecrire permet bien souvent de fixer les idées, de les structurer, et de s'en souvenir plus efficacement en cours de partie. Les deux premières choses à écrire, quel que soit le jeu et le scénario, sont la description de la situation initiale et un synopsis.

La situation initiale ?

Dans n'importe quel scénario, il se passe des choses « en dehors de la scène ». Des choses que ne voient pas les personnages, mais que le meneur de jeu doit connaître car d'une part elles influent sur l'histoire, et d'autre part elles lui permettront sans doute d'ajouter de la profondeur à l'histoire en distillant une partie des informations en cours de partie. La situation initiale, dans la plupart des cas, ne doit dépendre aucunement des agissements des personnages. C'est simplement une description des événements qui ont eu lieu et vont précipiter le début du scénario : un riche marchand a acquis un objet rare, une bande skaven a attaqué un village, une mégacorpo a découvert un procédé révolutionnaire, etc. Cette situation initiale peut être relativement détaillée. Plus elle le sera, et plus le meneur de jeu disposera d'informations supplémentaires à injecter dans son scénario. Toutefois, nul besoin, dans un premier temps, de le noyer dans un contexte étoffé et complexe impliquant un grand nombre d'intervenants. Au besoin, un petit schéma explicatif peut permettre de saisir rapidement la situation. Cette description doit faire comprendre au meneur les tenants de l'histoire à venir.

Le synopsis ?

Un synopsis est une description résumée des événements probables du scénario et de l'implication des personnages. Par « résumée », il faut comprendre que le synopsis ne doit pas entrer dans les détails de l'histoire, mais doit permettre au meneur d'appréhender son contenu en quelques lignes. N'importe quelle histoire est résumable en un court paragraphe, aussi compliquée soit-elle. Plus encore que pour la description de la situation initiale, il ne faut pas entrer ici dans un luxe de détails inutile. Pourtant, le synopsis doit à la fois faire saisir les thèmes, les ambiances et les aboutissants de l'histoire. « Les personnages apprennent l'existence de l'objet et cherchent à le dérober, sans savoir qu'il est maudit », « Les personnages sont engagés par le village voisin afin de les protéger et

repousser la bande skaven » ou « Les personnages sont engagés par une mégacorpo concurrente afin de s'infiltrer et dérober les plans du procédé ou, à défaut, les détruire » sont des synopsis satisfaisants pour les situations initiales proposées ci-dessus, par exemple.
Un des premiers exercices complexes, pour un scénariste, est de bien savoir séparer ce qui est du domaine de la situation initiale et ce qui est du domaine du synopsis. Bien souvent, le premier réflexe est de mélanger les deux en un texte bourré de détails qui, au final, sera indigeste et incompréhensible pour le meneur de jeu. Pourtant, en jeu de rôle, cette séparation est indispensable, car autant les personnages n'ont aucune prise sur la situation initiale, autant ils peuvent considérablement bouleverser le synopsis. Tout au long de la rédaction d'un scénario, cette distinction doit être présente à l'esprit du rédacteur : ce sur quoi les joueurs n'ont aucune influence, et ce sur quoi ils en ont une.

Et les personnages dans tout ça ?

Une fois l'ébauche de l'histoire résumée dans un synopsis, le premier réflexe va souvent être de se lancer à corps perdu dans la rédaction des détails de l'histoire, jusqu'à l'épilogue correspondant à ce que le scénariste prévoit. C'est une erreur, car c'est ignorer un point essentiel et caractéristique du jeu de rôle : la présence des personnages. Aucun scénario n'est adapté à n'importe quel groupe de personnages. Essayer d'écrire un scénario adaptable à n'importe quels personnages peut au mieux donner un scénario sans grande saveur, au pire un scénario hyper-linéaire où les joueurs s'emmerderont ferme en attendant le dénouement.
Une fois la situation initiale établie, et une ébauche d'histoire écrite (le synopsis), il faut alors songer à l'implication des personnages. Trois possibilités s'offrent alors :

- **Concevoir des personnages prétirés et adapter le scénario à ces personnages**. Cette solution a l'intérêt de permettre un lien très fort entre l'intrigue et les personnages, mais requiert un travail supplémentaire de la part du scénariste. En outre, tous les joueurs n'apprécient pas forcément qu'on leur impose un personnage. Certains conseils pour préparer des prétirés sont fournis plus bas.
- **Concevoir le scénario pour des groupes type préexistants**. Que ce soit au niveau technique ou au niveau descriptif, la plupart des groupes de personnages ont souvent une « tendance » ou une approche du jeu qu'il est possible d'imposer au départ. Par exemple, dans Shadowrun, même si tous jouent par défaut un groupe de runners, il est possible de déterminer que le groupe doit être sans le sou au début du scénario (un grand classique) ou bien que le groupe a eu des ennuis avec telle ou telle corpo. La tendance ou l'approche proposée permettront, dans la suite du scénario, de pousser le groupe et les joueurs à agir, si possible dans le sens du scénario.
- **Concevoir le scénario pour des personnages type préexistants**. Cette approche est relativement similaire à la précédente mais délègue en plus au meneur de jeu et au début de l'histoire la ou les scènes de rencontres éventuelles entre les personnages. Un scénario conçu pour des personnages « bons », ou pour des voleurs, ou pour des personnages vivant dans tel ou tel quartier sont des bons exemples.

A partir de ces différentes possibilités, il est à la charge du scénariste de fournir des pistes afin de mettre en place l'histoire et d'y impliquer les personnages. Les questions auxquelles le meneur devra répondre, et pour lesquelles le scénariste doit fournir des pistes sont :

- **Pourquoi les personnages sont-ils là ?** Est-ce que l'histoire s'insinue dans le cours habituel de leurs vies (le village voisin a été attaqué et ils sont eux-mêmes des villageois appelés à défendre leurs habituations), a lieu au cours d'un événement inhabituel (ils sont de passage dans le village et sont appelés à les aider), à moins que leur présence elle-même ne soit due au contexte (par exemple s'ils traquaient l'un des skavens suite à une autre attaque) ?
- **Quel est leur rôle initial dans l'histoire ?** Sont-ils des intervenants extérieurs (typiquement un groupe de runners embauchés pour une nouvelle mission), liés à l'un ou l'autre des protagonistes (par exemple des runners contactés par un de leur revendeur habituel qui aurait besoin d'un service), ou protagonistes sans le savoir encore (par exemple traqués par une corpo pour laquelle ils ont travaillé et qui n'est pas satisfaite de leur travail) ?
- **Qu'est ce qui va les pousser à agir dans le sens du scénario ?** Toutes les motivations sont envisageables : amitié, argent, lutte contre le mal, menace pour leur vie, etc.

Toutes ces informations vont en outre influencer la manière de développer le scénario et ses différentes scènes. Elles devraient être réunies dans une partie de mise en place, à côté de la description de la situation initiale et du synopsis.

Le développement de l’histoire

A ce niveau, vous disposez d’une situation initiale relativement bien décrite, d’une idée du type de personnages mis en scène et d’une ébauche de l’enchaînement des scènes qui formeront l’histoire, résumée dans le synopsis. Il s’agit maintenant de développer cette ébauche, de lui donner corps pour former une histoire cohérente et intéressante en terme de jeu de rôle.

Qu’est ce qui fait un bon scénario de jeu de rôle ?

A ce niveau, il y a autant d’avis que d’interlocuteurs. Pour un scénario de découverte, il y a toutefois quelques règles courantes à suivre, et quelques pièges à éviter :

- **Ne pas en faire trop**. Le piège, avec des joueurs et un meneur découvrant un univers et un jeu, est souvent de vouloir en faire trop : trop de scènes, trop de personnages non joueurs, trop d’endroits visités, trop d’adversaires, etc. Joueurs et meneur sont alors rapidement submergés par la quantité d’informations et ne profitent ni de l’histoire, ni de la découverte. Il vaut mieux, dans un scénario de découverte, quelques scènes détaillées et bien senties qu’une multitude de scènes, de personnages et de lieux.
- **Ni trop linéaire, ni trop ouvert**. Un scénario de jeu de rôle oscille toujours entre linéarité de l’histoire – à rapprocher d’un roman qu’on raconte aux joueurs – et ouverture totale – lorsque les joueurs et le meneur établissent l’histoire quasiment ensemble. Pour un scénario de découverte, aucun de ces deux extrêmes n’est souhaitable. Toutefois, par soucis de simplicité, il ne faut pas hésiter à faire appel à un scénario plutôt linéaire. Cela permet souvent au meneur d’appréhender facilement l’histoire, et aux joueurs de rester en contact avec icelle sans se noyer dans un trop grand nombre de pistes ou de détails de l’histoire.
- **Utiliser les possibilités du jeu**. Au début de ce document, on a exploré la manière de décrire un jeu et de déterminer son ambiance, ses thèmes et ses particularités techniques. Il est temps de choisir ou non de mettre en scène ces possibilités. Par exemple, si un jeu propose un système spécifique de poursuite, alors peut-être est-il intéressant de proposer une ou plusieurs scènes de ce genre dans le scénario, ou tout du moins les occasions pour de telles scènes.
- **Ne pas trop chercher l’originalité**. Lors d’un scénario de découverte, l’originalité n’est pas forcément de mise, loin de là. Il faut d’abord faire découvrir le jeu au meneur et aux joueurs, et non les perdre dans une adaptation plus ou moins fumeuse du jeu. Un scénario décalé, original ou à contre-courant n’est envisageable que dans le cas de jeux extrêmement connus et joués. Tous les jeux de qualité proposent une ambiance et un cadre par défaut qui permettent déjà de nombreux scénarios. Etre original vis-à-vis de ce que propose le jeu n’est souvent qu’un moyen pour dissimuler un scénario un peu trop léger. Il vaut mieux une histoire classique mais solide qu’une histoire décalée mais creuse.
- **Utiliser les pistes fournies par les auteurs**. Bon nombre de jeux, même lorsqu’ils ne proposent pas de scénario clés en main, sont garnis de petites idées, de situations types, voire d’exemples de synopsis. Il ne faut pas hésiter à utiliser ce genre d’informations. De même pour un ou plusieurs personnages décrits, qui peuvent fournir des personnages non joueurs ou des acteurs du scénario à moindre frais. Les nouvelles qui accompagnent le livre de base sont en outre souvent de très bonnes inspirations.
- **Varier les plaisirs**. Le propre d’une partie de découverte est de permettre des situations variées. Affrontements, exploration, poursuites, enquête, énigmes, moments de détente ou d’humour doivent donc être utilisés conjointement, tous avec parcimonie et à propos. Lorsque vous envisagez les différentes scènes du scénario, pensez bien à ne pas proposer trop de scènes du même type. Voir plus bas pour un petit panel de scènes types et leurs caractéristiques.
- **Offrir au meneur de jeu des occasions**. Même si le scénario est linéaire, sobre et classique, il ne faut pas pourtant s’épargner tous les plaisirs. Des scénettes décalées, des personnages non joueurs originaux ou quelques pistes alternatives proposées aux meneurs seront autant d’occasion pour eux de développer l’histoire de base selon leur envie et la manière dont se déroule la partie.

La construction

Rythmique

A ce niveau, meneurs et scénaristes disposent souvent d'une grande latitude, qui dépend largement du rythme qu'ils souhaitent imposer à l'histoire. Plusieurs genres et procédés de mise en scènes sont possibles et peuvent tout à fait cohabiter ou s'opposer, selon les scénarios. On peut mesurer, pour chaque procédé, un ratio action/temps. Plus le nombre d'actions à réaliser dans un lapsus de temps donné sera important, et plus on estimera que les joueurs subiront un « stress » ou une « tension », de manière similaire à un spectateur regardant un film. Les situations d'affrontement, par exemple, sont des situations typiques où le nombre d'actions à réaliser est très important, en un laps de temps très court.

- **In Media Res.** Ce procédé consiste à lancer les personnages au beau milieu de l'histoire dès le début du scénario. La situation initiale projette alors les personnages au beau milieu d'un moment de tension. Ce procédé offre l'avantage de mettre dès le départ les joueurs sur des rails et d'éviter les débuts qui traînent un peu trop en longueur – voire aux joueurs d'ignorer totalement le scénario. Toutefois, il doit être manipulé avec précaution. Utilisé de manière excessive, il peut effectivement nuire à l'expérience de certains joueurs.
- **Le dénouement (« *climax* »).** La conclusion d'une histoire est généralement l'occasion d'une scène finale, souvent une apothéose d'un scénario, moment de tension privilégiée où les tenants et les aboutissants sont révélés, au moins en partie, et où les personnages ont l'occasion d'agir sur la conclusion de l'histoire. Pour le rythme d'un scénario de jeu de rôle, il est souhaitable de terminer sur un moment de tension plus un éventuel épilogue assez court. Si un dénouement traîne un peu trop en longueur, la fin du scénario pourrait sembler ratée aux joueurs.
- **Le dénouement intermédiaire.** Dans les histoires les plus complexes, tout n'est pas résolu en une fois à la fin du scénario. Plusieurs fils de l'histoire peuvent souvent être suivis en parallèle, et chacun peut correspondre à un dénouement spécifique. Ce procédé permet de provoquer plusieurs scènes de tension. Malheureusement, il faut savoir que dans un scénario, chaque moment de tension a tendance à diminuer l'impact du moment de tension suivant.
- **Le retournement de situation.** Ce procédé constitue à lancer les personnages sur une fausse piste qui va peu à peu mener à un dénouement mais, lorsque le dénouement survient, il révèle aux personnages que la piste était fausse, les menant alors sur un nouveau développement. Même s'il est intéressant au niveau scénaristique, ce procédé est assez compliqué à prévoir dans une partie de jeu de rôle, du fait de la nature imprévisible des agissements des personnages. Ce procédé est donc à réserver à des scénaristes et meneurs expérimentés.

Accumuler les dénouements intermédiaires ou les retournements de situation, même s'ils permettent de multiplier les moments de tension, peut avoir un effet négatif sur la qualité du scénario, car chaque dénouement diminuera l'impact des dénouements suivants. S'ensuit un phénomène de lassitude chez les joueurs. Dans un scénario typique de découverte, il faut éviter à tout prix de proposer plus de deux ou trois moments de tension : un retournement de situation et le dénouement, plus un éventuel *in media res*, par exemple.

Découpage

Le moyen le plus simple de présenter une histoire est de la découper en moments élémentaires – des scènes ou épisodes – sortes de mini-scénarios qui s'enchaînent pour former l'histoire globale. Chaque scène peut être présentée sur le même modèle que le scénario global : situation initiale, ambiance, développement, épilogue, etc. Ce découpage est à la fois le plus simple à maîtriser et à appréhender, sans pour autant limiter les possibilités du scénario. Là encore, pour un scénario de découverte, nul besoin de chercher à faire trop original ou décalé.

La chronologie d'un scénario est en outre quelque chose qui doit être manié et « pensé » avec soin. La solution la plus simple – et donc à conseiller aux scénaristes débutants – consiste à faire évoluer l'histoire et les scènes de manière chronologique, la fin d'une scène correspondant peu ou prou au début de la suivante. Toutefois, certains procédés scénaristiques contrevenant à cette habitude sont possibles. Les deux plus évidents sont les rêves ou visions d'une part, et les flashbacks de l'autre. Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit pour le meneur de jeu de faire découvrir aux personnages certains éléments du scénario en avance ou en retard. Du point de vue du découpage par le scénariste, ces procédés ne sont pas antinomiques d'un découpage en scènes : on peut avoir une

scène de flashback intégrée entre deux scènes s'enchaînant chronologiquement, par exemple. Le découpage permet alors aux meneurs de se reporter rapidement aux flashbacks ou, inversement, au développement chronologique de l'histoire.

La présentation

Ce qui suit provient encore une fois de ma propre expérience, et ne conviendra pas forcément à tous, même s'ils apparaîtront à beaucoup comme de simples conseils de bon sens.

- Introduction, situation initiale, synopsis et informations de mise en place doivent se trouver au début du scénario, séparés nettement du reste. Ils ne doivent contenir aucune information technique. A priori, la situation initiale peut être rédigée au présent ou au passé, et le synopsis au présent ou au futur.
- Après la fin du scénario, des annexes réuniront toutes les données (techniques ou non) auxquelles les meneurs peuvent avoir besoin de se reporter plusieurs fois en cours de partie : chronologie, caractéristiques des PNJ importants, plans, descriptions de lieux importants du scénario, schémas explicatifs, etc.
- Les données techniques ponctuelles devraient être fournies en cours de scénario : caractéristiques de rencontres, difficultés d'actions particulières, etc. L'idéal est de les séparer légèrement du reste du texte, par exemple en fournissant les caractéristiques dans un encadré, et les difficultés en gras.
- Il peut être souhaitable, dans un scénario découpé en scènes, de résumer brièvement chaque scène, soit au début du document, soit à l'entame de chaque scène. Si certaines annexes correspondent spécifiquement à certaines scènes, n'hésitez pas à l'indiquer, voire à classer les annexes par scène (mais ne mélangez pas le développement de l'histoire et les annexes).
- Dans le corps du scénario, n'utilisez dans la mesure du possible que la troisième personne – du singulier ou du pluriel – et le présent de l'indicatif ou le conditionnel, pour tout ce qui concerne l'histoire.
- Seuls les conseils aux meneurs de jeu peuvent être écrits à la deuxième personne. Si possible, ils devraient figurer en marge du scénario proprement dit, dans un encart, une colonne distincte ou avec une police de caractère spécifique, par exemple.
- Si le scénario est destiné à des meneurs débutants, n'hésitez pas à leur fournir des descriptions ou dialogues à lire aux joueurs. Pour des meneurs plus expérimentés, privilégiez des descriptions et conseils permettant à chaque meneur de broder et d'improviser plutôt que de chercher à suivre absolument ce qui est écrit.
- Un dessin ou un plan valent souvent mieux qu'un long discours !
- Si vous utilisez un traitement de texte, n'utilisez pas plus de deux ou trois polices de caractères. Une police pour les titres, une pour le corps de texte et une police supplémentaire éventuelle pour les annotations est un bon exemple de ce qu'il faut faire.
- Utilisez l'italique et les caractères gras pour mettre en valeur certaines parties du texte, mais jamais des paragraphes entiers (notamment pour le gras). N'utilisez pas, dans la mesure du possible, les caractères soulignés.
- Privilégiez les phrases courtes et les constructions grammaticales simples, afin de rendre les choses les plus claires possibles.

Un exercice indispensable, lorsqu'on écrit pour les autres, est de parvenir à s'en faire comprendre. Avant même de fournir le scénario, faites-le relire par quelqu'un qui ne le connaît pas du tout. Au mieux par une personne qui le mènera dans la foulée. L'objectif est double :

- **Repérer les zones floues ou mal écrites** : grammaire, orthographe, construction des phrases.
- **Repérer les zones mal expliquées ou confuses**, qu'un meneur de jeu ne sera pas à même de saisir complètement et qui nuiront certainement à son interprétation du scénario.

Pour ce deuxième objectif, il est par ailleurs extrêmement bénéfique d'assister au moins une fois à une partie jouée par un tiers avec son scénario, sans intervenir. Le fossé entre ce qu'on imagine en écrivant un scénario et une partie menée par un tiers est souvent important, et ce genre d'expérience permet souvent d'appréhender plus en détails ce qu'il faut dire ou ne pas dire afin d'orienter les lecteurs d'un scénario vers l'histoire telle qu'on l'imagine en l'écrivant. Voir plus bas la liste des scènes types pour plus de détails à ce niveau.

Une remise en cause permanente

Le scénario écrit, il a été joué ou mené par d'autres. Il faut alors absolument chercher à obtenir des retours de la part du meneur et des joueurs. Retours qui ne seront jamais totalement positifs – il faut se méfier comme de la peste des gens qui ne font de critiques que positives – et qu'il faut savoir utiliser pour progresser. De la même manière qu'un meneur de jeu doit s'adapter à ses joueurs et chercher leurs avis sur sa façon de mener, un scénariste doit rester attentif aux réactions des joueurs et meneurs de jeu à son scénario.

Cet exercice est souvent d'autant plus difficile que chaque meneur a l'habitude d'adapter les scénarios à sa sauce, y injectant des histoires de son crû, ou enlevant ce qui ne lui convient pas, etc. Lors d'un retour, il faut donc chercher à en savoir le plus possible sur le déroulement de la partie – y avoir assisté est clairement un plus – afin de filtrer les erreurs de maîtrise des erreurs de scénario. Avec toujours en tête, cependant, la possibilité qu'une erreur de maîtrise provienne tout simplement d'une partie du scénario mal écrite ou mal expliquée.

Une difficulté technique : mesurer l'adversité

Mesurer l'adversité est souvent un véritable casse-tête pour les scénaristes comme pour les meneurs de jeu. Certains jeux, comme D&D, proposent un moyen technique simple d'appréhender ce problème. Mais pour bon nombre de jeux, c'est au meneur de jeu – et avant lui au scénariste – de prévoir et de gérer ce problème. Et malheureusement, à ce niveau, il y a assez peu de conseils qui peuvent remplacer l'expérience, l'habitude et la connaissance d'un univers de jeu.

Lorsque vous écrivez un scénario, l'une des possibilités principales pour éluder ce problème est de donner au meneur de jeu des outils permettant de s'adapter en cours de partie, s'il s'aperçoit qu'une scène d'affrontement est trop simple ou au contraire trop compliquée. Afin de permettre cette adaptation, quelques conseils s'imposent :

- **Privilégiez les affrontements qui ne débouchent pas forcément sur l'extermination d'un des deux groupes**. Ainsi, au pire, les personnages seront capturés en cas de défaite, ce qui a le double intérêt de préserver la continuité du scénario et de le rendre plus intéressant. Nul besoin de trop détailler les scènes d'évasion, la plupart des meneurs de jeu ont l'habitude de ce genre de scènes. Quelques données sur un ou plusieurs moyens apparents de s'évader leur permettront d'improviser et de poursuivre l'histoire.
- **Privilégiez les groupes d'adversaires plutôt que les adversaires uniques trop puissants.** Si les personnages rencontrent un adversaire trop puissant contre lequel ils ne peuvent rien, le meneur de jeu aura souvent du mal à s'adapter sans complètement dénaturer l'adversaire ou la scène d'affrontement. Dans ces cas là, il est souvent préférable d'envisager un groupe d'adversaires. Le meneur de jeu peut alors simplement ajouter ou enlever des adversaires, leur octroyer ou les priver de certains avantages, etc. Toutes choses qui lui permettront d'adapter au vol la scène, sans que les joueurs aient l'impression d'avoir été floués ou de n'avoir rien pu faire.
- **Si un adversaire n'est pas destiné à être vaincu, faites-le savoir dans la mesure du possible.** Certains joueurs ont tendance à penser que leurs personnages sont immortels et sont capables d'affronter n'importe quel adversaire que le meneur de jeu mettra sur leur chemin. Si des adversaires hors de portée des personnages sont présents dans votre scénario, glissez quelques indices aussi subtils que possible permettant aux joueurs de se poser des questions sur leurs chances de parvenir à vaincre. Cela aidera le meneur de jeu à orienter la partie vers un affrontement plus indirect.
- **Veillez bien à la cohérence** entre la puissance prévue des personnages, celle des adversaires potentiels, et les actions qu'ils mènent dans le scénario. Un seigneur du crime n'est pas forcément un tueur sanguinaire capable d'exterminer le groupe à lui seul, mais il dispose certainement de moyens et d'alliés dont il saura user au bon moment. Il est de votre responsabilité, en tant que scénariste, de prévoir ce genre d'à-côtés et de fournir leurs descriptions aux meneurs de jeu. De même, si un scénario est prévu pour des personnages débutants, il est vain de les lancer dans une histoire qui les met aux prises avec un tel adversaire. Un ancien lieutenant dudit seigneur du crime tombé en disgrâce pourrait alors être un adversaire plus crédible, et tout aussi redoutable. Là encore, il ne faut pas en faire trop.
- **Contrôlez les capacités spéciales des protagonistes du scénario.** Autant vous ne pouvez anticiper les capacités des personnages, mais il est de votre responsabilité, en tant que scénariste, de fournir les moyens aux personnages d'arriver au terme de l'histoire. Le scénario doit donc comporter son lot d'adversité, mais aussi les moyens éventuels de contrer

cette adversité. Par exemple, si un adversaire dispose d'un pouvoir surnaturel, alors le scénario pourrait proposer de dénicher un objet capable de compenser ce pouvoir, voire de l'annuler. Autre exemple, si l'adversaire est une organisation puissante et respectée, alors le scénario peut proposer des pistes pour obtenir l'aide d'une organisation concurrente. A moins d'utiliser de manière exclusive des personnages pré-tirés ou de prévenir le meneur de jeu en début de scénario, vous ne devez jamais compter sur les capacités propres aux personnages pour « résoudre » le scénario.

Une possibilité scénaristique : les pré-tirés

Là encore, les discussions sur l'intérêt ou les limites des personnages pré-tirés fleurissent partout sur la toile, et promouvoir l'une ou l'autre des solutions n'est pas l'objectif de ce document. Pour les scénaristes qui souhaitent proposer une histoire avec personnages pré-tirés, ils trouveront ici une série de conseils afin de les rendre les plus intéressants et « jouables » possibles.

Une implication optimale

L'intérêt principal des pré-tirés est de permettre d'impliquer *a priori* les personnages dans l'histoire. Si un scénario est fourni avec pré-tirés, il est donc indispensable d'utiliser au maximum cet avantage. Les personnages doivent véritablement être au centre du scénario, et les joueurs doivent disposer dans la description des personnages d'informations, de pistes et de données qui agrémenteront leur expérience de la partie.

Le scénariste doit toutefois choisir si l'implication concerne tous les personnages au même degré :

- **Une implication maximale**, si le personnage est directement concerné par l'histoire. Qu'il s'agisse d'une intrigue, d'une vengeance, d'une enquête sur un disparu, le personnage est alors concerné au premier plan, ce qui poussera le joueur à s'intéresser à l'histoire. L'implication maximale laisse généralement assez peu de marge de manœuvre au joueur, mais permet en contrepartie de prévoir avec plus d'exactitude le développement de l'histoire.
- **Une implication indirecte**, si le personnage est concerné indirectement, par exemple par le biais d'un autre personnage présent, ou d'un personnage non joueur. C'est alors la loyauté ou une dette vis-à-vis de ce personnage qui poussera le joueur à agir. Ce genre d'implication peut être intéressant du point de vue des joueurs, car il peut pousser à négocier son aide ou à discuter des motivations et objectifs des personnages.
- **Une implication dissimulée**, lorsque le personnage n'a pas conscience dans un premier temps de sa véritable implication. Relations familiales obscures, intrigues fouillées ou retournements de situations permettent alors de mettre en lumière cette implication au cours du scénario. Le désavantage est alors qu'il faut prévoir un autre moyen pour pousser le joueur à agir dans un premier temps, jusqu'à ce que la véritable implication de son personnage lui apparaisse.

Le procédé *in media res* est particulièrement adapté à des personnages pré-tirés. La situation initiale est alors décrite à chaque joueur par le biais de son personnage, et le scénario peut débuter directement. Comme les joueurs ne maîtrisent déjà pas la création de leur personnage, ils acceptent beaucoup plus volontiers de ne pas maîtriser les derniers instants avant le début du scénario.

Une question d'équilibre

Lors de la construction d'un groupe de pré-tirés, il faut absolument veiller à « équilibrer » le groupe, afin de permettre à chaque joueur de s'intéresser au scénario, d'y prendre part de manière utile et d'avoir le sentiment d'avoir « servi à quelque chose ». Il ne s'agit pas seulement de veiller à ce que les personnages soient aussi puissants les uns que les autres. Plus que les seules données techniques, cet équilibrage doit se faire sur des axes moins évidents au premier abord : implication, rôle dans l'histoire, possibilités de faire avancer les choses, etc.

Plusieurs axes sont à surveiller :

- **Les capacités techniques des personnages**. Si un personnage est capable à lui seul de résoudre toutes les difficultés, d'éliminer tous les adversaires, le tout sans jamais faire appel aux autres personnages, alors il est probable que les autres joueurs en concevront un certain ressentiment, tout à fait logique. Il est donc de bon ton de prévoir quelques capacités spécifiques pour chacun des personnages, sans pour autant les rendre exclusives. L'exemple le plus évident est celui du quatrain guerrier / voleur / mage / prêtre qu'on trouve

habituellement dans les jeux de fantasy. Les capacités des personnages sont complémentaires, mais chacun a sa propre méthode pour ouvrir une porte fermée à clef, par exemple : le voleur la crochètera, le mage l'enchantera, le guerrier la défoncera, etc. Dans la plupart des jeux, il est possible d'équilibrer cet axe en proposant des personnages provenant de « classes » ou « carrières » variées et en évitant les personnages trop similaires : deux guerriers à D&D, deux éclipsistes à Agone ou deux pilotes impétueux à Star Wars ont des chances d'avoir des capacités redondantes, par exemple, source de frustration pour les joueurs.

- **L'implication dans l'histoire**. Si un personnage est impliqué de façon majeure dans l'histoire et que les autres n'ont qu'une implication mineure, il est probable que le joueur concerné sera moteur dans l'avancement du scénario, mais que les autres en conçoivent là encore un certain ressentiment, qui pourrait même les mener à ralentir et mettre des bâtons dans les roues de l'élément moteur. Là encore, il est préférable que l'implication de tous les personnages soit relativement symétrique, en évitant si possible les doublons, à moins que le scénario ne soit basé sur de tels doublons : l'héritage d'un vieux manoir familial par tous les personnages à Cthulhu, par exemple.
- **Les relations entre personnages**. Autre axe à équilibrer, il faut veiller à ce que les personnages disposent d'une somme d'informations assez similaire sur les autres personnages du groupe. Il faut aussi veiller à ne pas déséquilibrer les relations au sein du groupe de manière trop apparente. Par exemple, si trois personnages sur cinq se connaissent intimement alors que les deux autres ne sont que des nouveaux venus, il est probable que les trois joueurs concernés prendront bien plus plaisir au jeu que les deux « suivants ». Si le scénario prévoit une dissension parmi les personnages, veillez en outre à ce que les groupes rivaux soient à peu près équilibrés et que la dissension donne lieu à des tractations intéressantes. Par exemple, si deux groupes opposés se dessinent dans un groupe de cinq personnages, il peut être intéressant que deux groupes de deux personnages se dessinent naturellement, et que l'alliance du cinquième personnage soit recherchée par chaque groupe.
- **Le caractère des personnages**. Certains personnages sont plus ou moins volubiles, plus ou moins faciles à interpréter, ou tout simplement plus ou moins intéressants ou complexes. Parfois, cette disparité vient tout simplement des goûts et affinités du scénariste, qui s'attache plus à un ou plusieurs personnages, les avantageant inconsciemment au détriment des autres. Un bon moyen de tester l'équilibre à ce niveau est de relire chaque personnage une fois créé et décrit et de se demander « est-ce que j'aimerais interpréter un tel personnage ? » Si la réponse est non pour un ou plusieurs personnages, il y a *a priori* un déséquilibre à corriger.
- **Evitez autant que possibles les personnages trop radicaux**. Un personnage au caractère bien trempé, aux idéaux extrêmes ou aux objectifs complètement contradictoires du reste du groupe (sauf cas de traîtrise, cf. ci-dessous) est à manipuler avec des pincettes et beaucoup de précautions. Entre les mains d'un joueur non coopératif, un tel personnage peut complètement ruiner le scénario. Idéalement, les objectifs des différents personnages doivent coïncider au moins en partie. A la charge des joueurs de découvrir cette zone commune et de s'en servir.

Avec l'expérience, il est possible de jouer de manière transversale sur ces différents axes : proposer un personnage impliqué de manière majeure dans l'histoire mais qui dépende des capacités techniques d'autres personnages, par exemple. Mais au début en tout cas, il est préférable de chercher à équilibrer chaque axe indépendamment des autres.

Un traître est parmi nous

L'une des options scénaristiques permise par les pré-tirés est de semer dès le départ les graines de la sédition ou d'un affrontement entre personnages. Les deux modèles principaux sont :

- **La traîtrise**. Dans ce cas de figure, un ou plusieurs personnages font mine d'agir pour l'intérêt du groupe, mais doivent à un moment ou un autre intervenir de telle sorte que le scénario soit un échec. Avec ce type de modèle, il est préférable de veiller à ce que le ou les traîtres n'aient pas les moyens d'agir ouvertement. S'ils avaient les moyens de s'opposer directement et de constituer un sous-groupe d'intérêt, on serait alors plus dans le cas de figure suivant.
- **L'opposition de principe**. Dans ce cas de figure, les intérêts des personnages divergent, à tel point qu'ils peuvent chercher à mener le scénario à des conclusions différentes. Cette divergence d'opinion, dans la mesure du possible, ne devrait pas donner lieu à un

affrontement physique. L'intérêt est, dans un premier temps du moins, de mener à des discussions et des tractations entre joueurs, et non à un affrontement immédiat et ouvert.

Dans les deux cas, il est préférable d'alerter le meneur de jeu sur les affiliations ou loyautés probables des personnages, de signaler les points et décisions qui donneront sans doute lieu à des divergences (ou des occasions pour un traître de frapper). En outre, le scénario sera sans doute plus agréable si ces divergences ou traîtrises ne surviennent qu'assez tard, par exemple de manière proche du dénouement ou d'un retournement de situation. Primo, parce que la situation de tension en est améliorée, secundo, parce qu'elle permet d'avoir un développement classique du scénario le reste du temps et de permettre aux joueurs de s'amuser un temps sans penser tout de suite à l'opposition ou à l'adversaire en leur sein.

Que doit-on trouver dans un pré-tiré ?

Comme un scénario doit permettre au meneur de jeu de prendre en main une histoire et de se conformer le plus possible aux attentes du scénariste, un personnage pré-tiré doit permettre au joueur de prendre en main le personnage et donner des billes à la fois au meneur et au joueur afin d'agrémenter l'histoire.
Parmi les données indispensables d'un pré-tiré figurent :

- **Une présentation et un historique du personnage**. Ces informations permettront au joueur de donner vie et corps au personnage et de ne pas en faire une coque vide garnie des chiffres de la feuille de personnages. De plus, quelques événements majeurs et les décisions afférentes du personnage orienteront les choix du joueur concernant le pré-tiré pendant le scénario.
- **Une liste d'objectifs ou une description du caractère et des motivations du personnage**. Bien souvent négligée, cette liste doit permettre de cadrer les personnages et les joueurs, et de garantir leur implication dans l'histoire. De préférence, les objectifs, qui peuvent être contradictoires entre personnages ou même pour un personnage donné, devraient être classés par priorité. Il ne s'agit pas d'établir qui a gagné ou qui a perdu en fin de partie, mais de cadrer les joueurs. La récompense est l'histoire, et non l'accomplissement de tel ou tel objectif.
- **Un résumé de ses connaissances liées à l'histoire**. Ce que le personnage sait des autres personnages, de la situation, des protagonistes, etc. Tout ce qui évitera au joueur de poser des questions au meneur de jeu pendant la partie, et lui fournira des informations susceptibles d'être utilisées en cours d'histoire. Cette partie va sans doute cadrer en partie l'implication du personnage et sa relation avec les autres personnages.

Moins indispensables, mais tout aussi intéressants :

- **Une description physique du personnage**. Les joueurs manquent souvent d'imagination dans ce domaine, et certaines caractéristiques physiques peuvent donner de la profondeur à un personnage, tout en offrant des indices sur le personnage pour les autres joueurs.
- **Des histoires annexes entre personnages joueurs**. L'implication des joueurs passe par l'implication de leur personnage. Et cette implication peut être à la fois liée à l'histoire, mais aussi aux autres personnages. Quelques petites histoires cachées ou apparentes entre les PJ peuvent ajouter une dimension à un scénario, en provoquant des occasions d'interprétation, et surtout en poussant les joueurs à interagir plutôt qu'à accepter par défaut la constitution du groupe.
- **Une citation typique du personnage**. Dans un scénario de découverte, les personnages auront tendance à être proches d'un stéréotype ou d'un archétype. Bien souvent, ces modèles de personnages peuvent être résumés en quelques lignes, voire en une phrase choc typique ou humoristique qui ne manquera pas d'agrémenter la partie.

Accessoires, mais appréciables :

- **Une annexe technique de la feuille de personnage**. Description et caractéristiques des sorts ou des capacités spécifiques sont autant d'aides de jeu qui faciliteront la tâche du meneur de jeu et des joueurs. Ils peuvent généralement être recopiés tels quels du livre de base, accélèrent considérablement le jeu, et sont très appréciés.

Les scènes typiques

La plupart des scénarios reposent sur un enchaînement de scènes type qui, dans le fond, sont en nombre assez réduit. L'originalité et l'intérêt du scénario reposent en effet plus généralement sur le fond de l'histoire, ses enjeux, et l'impact éventuel sur les personnages, que sur la présence de scènes « originales ». De la même manière que dans un film, rien ne ressemble plus à une scène de poursuite qu'une autre scène de poursuite : l'intérêt est alors dans le rythme de la scène, dans ses enjeux et dans la façon de filmer. Toutes choses qui en jeu de rôle correspondent à la tâche de meneur de jeu. Cependant, le scénariste a pour rôle de proposer de telles scènes au meneur, et de fournir un enchaînement d'enjeux, de causes et de conséquences qui se suffise à lui-même, permettant ainsi au meneur de jeu de consacrer son temps à la mise en scène et non à l'intérêt profond de ladite scène.

Pour chacune des scènes type suivantes sont indiqués le rythme habituel de la scène, des possibilités de variation, les enjeux typiques de ce genre de scène, les informations qu'un scénariste doit prévoir au moment de la rédaction, les synergies possibles avec d'autres scènes type et enfin une évaluation de la durée réelle de telles scènes. Ce dernier point doit permettre au scénariste d'évaluer la durée de son scénario, en gardant à l'esprit que ce facteur est extrêmement variable d'une table à l'autre. Il s'agit d'indications et non de règles.

L'affrontement

« My name is Inigo Montoya. You killed my father: prepare to die! » (Princess Bride)
L'affrontement physique est la scène de tension par excellence, tous genres confondus. Pour bon nombre de meneurs de jeu, c'est aussi un moyen simple de remobiliser une table de joueurs entre deux scènes au rythme plus lent.

Rythme

Le rythme d'un combat est particulièrement élevé : chaque tour de jeu (souvent quelques secondes) est résolu en quelques minutes et les personnages agissent de nombreuses fois dans ce laps de temps. La possibilité de varier ce rythme est souvent limitée par les possibilités du système : un système trop « lourd » peut ainsi nuire au rythme du combat. Pour un scénariste, les scènes d'affrontement prévues à l'avance le sont souvent à l'occasion de dénouements, le modèle du « boss de fin ».
Il y a toutefois possibilité de modifier légèrement le rythme d'un affrontement, en donnant par exemple la possibilité à l'adversaire de se mettre hors de portée, au moins temporairement. L'enchaînement des tours est alors perturbé par un autre type de scène – poursuite ou dialogue, généralement – qui créé un mouvement de suspense vis-à-vis du dénouement. Un bon exemple de procédé scénaristique de ce genre est la scène de fin du film Heat : la poursuite dans l'aéroport est conduite sur un faux rythme qui brise le rythme de la scène précédente (l'évasion de l'hôtel).

Enjeux

L'enjeu principal d'un affrontement est généralement de savoir lequel des deux protagonistes – généralement le camp des personnages ou celui de leurs adversaires – va remporter le combat. C'est le choix le plus élémentaire, mais d'autres sont possibles : gagner du temps, enlever un personnage ou un objet, faire diversion sont autant d'enjeux alternatifs intéressants.

Informations à fournir aux meneurs

L'un des pièges pour le scénariste est de vouloir fournir au meneur de jeu des informations sur le déroulement du combat. Vu la latitude des joueurs et du meneur de jeu en la matière, il y a toutes les chances que ce genre d'informations soit complètement inutile. Il vaut mieux fournir quelques informations précises et concises sur les enjeux de la scène, la tactique des différents protagonistes, et d'éventuels événements survenant en cours de combat. Au meneur de jeu de gérer les conséquences de ces informations à sa table.

Synergies

Les scènes de poursuite et d'affrontement s'adaptent particulièrement bien l'une à l'autre. Le fait que leur rythme soit similaire, qu'il s'agisse de scènes où l'action est généralement débridée et que la plupart des poursuites visent à mettre hors de combat l'adversaire contribue à ce qu'elles se marient particulièrement bien.

Le mariage de ces deux scènes présente cependant parfois une grande complexité pour le meneur de jeu, qui doit jongler entre règles de poursuite et règles de combat. Dans un jeu où ces deux systèmes sont complexes et non prévus pour fonctionner ensemble, il peut être préférable d'éviter ce genre de situations.

Mesure de la durée

Un affrontement mineur, où les protagonistes sont très peu nombreux et où un des camps a clairement l'avantage, prend généralement au maximum une demi-heure. Un affrontement où les deux camps sont à forces égales mais en nombre limité occupe généralement une heure. Les affrontements avec un grand nombre de protagonistes peuvent occuper plusieurs heures. Dans ce dernier cas, n'hésitez pas à fournir de nombreuses aides de jeu au meneur afin de lui faciliter la tâche ou de lui faire gagner du temps.

Ces données concernent les jeux relativement « techniques », où les combats sont résolus en plusieurs jets de dés (initiative, attaques, dégâts, etc.), qui composent la grande majorité des jeux actuellement sur le marché.

La poursuite

« – Sir, the possibility of successfully navigating an asteroid field is approximately 3,720 to 1.
– Never tell me the odds. » (The Empire Strikes Back)

Rythme

Tout comme pour le combat, le rythme d'une poursuite est enlevé et orienté vers l'action. C'est là encore une situation où la tension est élevée, et où les enjeux sont généralement immédiats.

Enjeux

Rattraper un poursuivi ou échapper à son poursuivant, tels sont les enjeux immédiats d'une poursuite. D'autres enjeux, plus lointains, peuvent se juxtaposer à ceux-ci : parvenir à maintenir en vie le poursuivi afin de l'interroger, par exemple. En outre, tout un scénario peut être à lui seul une grande scène de poursuite, qui devient la trame de fond à laquelle les personnages cherchent à échapper le temps de résoudre le reste du scénario. Le film « Le Fugitif » est un bon exemple de ce type de procédé : la poursuite entre le marshall et l'accusé de meurtre constitue la toile de fond du film, mais l'enjeu du scénario est de découvrir le véritable meurtrier.

Informations à fournir aux meneurs

Il faut tout d'abord fournir au meneur toutes les données techniques dont il aura besoin pendant la poursuite : caractéristiques des protagonistes impliqués, durée de la poursuite, conditions de « victoire », etc. Là encore, quelques informations sur la tactique des différents acteurs de la scène valent mieux qu'une description « pas à pas » de la poursuite. Enfin, il est appréciable pour un meneur de disposer de quelques événements types qui surviendront pendant la poursuite, de quoi épicer la scène si le système ne prévoit pas ce genre de choses à l'origine.

Synergies

Le combat est le partenaire évident d'une scène de poursuite (cf. ci-dessus). Mais d'autres scènes qui d'habitude sont plus orientées sur la réflexion peuvent être pimentées par une course poursuite. Planification et énigme, notamment. Exemples : pendant que leur pilote essaye tant bien que mal de préparer un abordage, les autres personnages envisagent leurs actions une fois à l'intérieur du vaisseau adverse. Ou alors, poursuivis par ceux à qui ils ont dérobé un objet mystérieux, les personnages doivent comprendre son fonctionnement avant d'être rattrapés.

Mesure de la durée

La durée d'une scène de poursuite dépend largement de la différence de moyens entre les deux protagonistes et de la conclusion la plus probable : si l'un des deux camps dispose d'un véhicule bien plus rapide et doit finir par rattraper l'autre, la scène durera probablement une petite demi-heure. Si les véhicules sont similaires, s'il y a plusieurs poursuites en simultané, ou si le dénouement est totalement indécis, la scène durera certainement une heure ou plus.

L'énigme

« Stop. Who would cross the Bridge of Death must answer me these questions three, ere the other side he see. » (The Monty Python and the Holy Grail)

Rythme

Le rythme d'une énigme est souvent lent, avec très peu d'action et beaucoup de réflexion de la part des joueurs, le temps qu'ils trouvent la solution à l'énigme. Toutefois, il est possible de faire varier ce rythme de manière considérable, par exemple en induisant une énigme en temps limité. Si en plus de devoir trouver la solution, les personnages luttent contre la montre, alors la tension est considérablement accrue. La variation maximale constitue alors à jouer « en temps réel » la résolution. Par exemple : les personnages ont 30 minutes pour désamorcer une bombe, et les joueurs ont exactement 30 minutes pour dénicher ladite bombe.

Enjeux

Ces scènes proposent principalement deux types d'enjeux :

- Les énigmes du type « gardien du pont », où l'avancée passe obligatoirement par la découverte de la solution. Cette méthode est souvent employée dans les scénarios aventureux ou héroïques.
- Les énigmes destinées à faciliter la tâche des personnages, mais dont la résolution n'est pas obligatoire à l'avancée du scénario. Cette méthode est souvent l'apanage des scénarios d'intrigue ou d'enquête qui ne reposent exclusivement sur cette énigme.

Informations à fournir aux meneurs

Dans ce type de scènes, le scénariste doit fournir la liste exacte des informations dont les personnages disposent au départ, ainsi que les divers indices pouvant amener à la solution. La solution doit être détaillée uniquement pour le meneur (par exemple dans un encadré) en expliquant bien le cheminement qui peut mener à cette solution. En outre, le scénariste peut prévoir des jets de difficultés variables ou des indices spécifiques à certains personnages que le meneur pourra révéler si les joueurs ne trouvent pas par eux-mêmes la solution.

Synergies

On a vu plus haut une synergie possible avec une scène de poursuite. Les deux autres types de scènes avec lesquels l'énigme se marie très bien sont l'enquête et le dialogue. Dans le premier cas, la résolution d'une enquête est tout à fait similaire à celle d'une énigme, dans le deuxième cas, il est possible de faire d'un dialogue un moyen de récolter des indices, voire de résoudre une énigme à part entière.

Mesure de la durée

Les phases de réflexion des joueurs peuvent souvent s'éterniser. Il est souvent bienvenu, de la part du scénariste, de prévoir des indices supplémentaires et des petits coups de pouce. Afin que la tension ne disparaisse pas complètement de la partie, il est aussi généralement conseillé de limiter le temps imparti à une énigme, en induisant une course contre la montre ou d'autres facteurs de ce type.

L’enquête

« Stop playing cat and mouse with me. If you... If you want to kill the others I shan't interfere. Just leave me alone. » (And then there were none)

Rythme

L’enquête est en fait une scène mélangeant diverses autres scènes élémentaires : dialogues, énigmes, planification. Le rythme peut donc de fait être assez variable. Cependant, du point de vue du scénariste, il y a certaines règles à suivre afin de donner toutes les billes nécessaires aux meneurs de jeu.

Enjeux

Le motif d’une enquête est généralement de trouver le coupable. Cependant, parfois, il peut s’agir uniquement de trouver un coupable. L’enjeu peut en outre être appuyé par le fait que les personnages sont les accusés, ce qui ajoute à la tension de la scène.

Informations à fournir aux meneurs

Le meneur de jeu doit disposer d’informations concises, précises et exactes sur les circonstances du méfait à l’origine de l’enquête. Il doit disposer du moyen d’improviser des pistes annexes à partir de ces seuls faits, au besoin. Le mieux, ensuite, est de présenter les indices dans l’ordre probable de découverte par les personnages, en indiquant bien les actions et éventuels jets nécessaires.
De nombreuses scènes d’enquête reposent en outre sur des dialogues et de nombreuses investigations auprès de personnages non joueurs. Le scénariste doit alors donner un minimum d’information sur le caractère desdits personnages, les indices qu’ils peuvent fournir, leur manière de réagir à la présence des personnages-joueurs, et leur alibi éventuel.

L’enquête est une des scènes les plus complexes à rédiger, car un danger est de ne pas assez fournir d’informations au meneur de jeu, et risquer alors qu’il soit à l’origine d’un malentendu ou d’une incohérence, qui peut prendre des proportions énormes si les joueurs s’y engouffrent. Le risque inverse étant d’en donner trop, noyant le meneur de jeu sous un flot d’informations dont il ne saura distinguer l’indispensable de l’accessoire.

Synergies

L’enquête étant un mélange des genres un peu transversal, les synergies sont relativement hors de propos.

Mesure de la durée

La durée d’une scène ou d’un scénario d’enquête est une des plus difficiles à mesurer. Elle dépend largement du nombre de fausses pistes fournies, de la quantité d’informations dont disposent les joueurs, de la difficulté à en obtenir d’autres, des éventuels retournements de situation prévus. C’est une scène bien moins « élémentaire » que les autres, et il est alors préférable de mesurer la durée de chaque élément de l’enquête plutôt qu’essayer de mesurer le temps occupé globalement.

Le dialogue

Rythme

Le rythme d’une scène de dialogue peut considérablement varier, selon le nombre de protagonistes, l’urgence de la situation et la relation entre les personnages. Rien à voir, par exemple, entre un interrogatoire musclé au commissariat de police et une discussion nocturne paisible après un bon repas entre amis.

Enjeux

Si un dialogue a un enjeu scénaristique, il s’agit le plus généralement d’obtenir ou de donner une information. Cela peut se faire de manière apparente (l’interrogatoire) ou dissimulée (la discussion anodine mais lourde de sous-entendus).

Le risque, tant pour le meneur de jeu que pour le scénariste, est qu'un dialogue qui devait avoir un enjeu soit détourné par les personnages et devienne un dialogue sans enjeu. Soit parce que les joueurs ne se sont pas aperçus de l'enjeu en question, soit qu'ils passent à côté volontairement ou par erreur.

Informations à fournir aux meneurs

Le scénariste doit avoir en tête les enjeux et les risques d'un dialogue lorsqu'il en écrit la description pour le meneur de jeu. D'autre part, il est impossible de prévoir ce que diront ou feront les joueurs. Il faut donc privilégier (sauf scénario pour débutants) la description des personnages, de leur état d'esprit et de leurs intentions, plutôt qu'essayer de prévoir toutes les possibilités. Si des informations doivent être échangées ou apparaître aux joueurs pendant une telle scène, n'hésitez pas à le signaler lors de l'écriture, même si cela a déjà été abordé dans une autre partie du scénario. Au début de la scène, le meneur doit pouvoir se remettre en tête les personnages et les enjeux du dialogue en quelques instants, si nécessaire.
Tout cela est particulièrement sensible si le nombre de protagonistes est important. Lors de scénarios de découverte, il est donc préférable d'éviter les scènes de dialogue avec un trop grand nombre de personnages non joueurs (bals, repas avec un grand nombre de convives, réceptions, etc.).

Synergies

Sauf « taglines » ou phrases à caractère humoristique, les scènes de dialogue se marient assez peu avec les scènes d'action (combat et poursuite). Mais elles sont une composante indispensable des scènes d'enquête, de planification ou d'énigme, soit entre personnages-joueurs, soit entre personnages-joueurs et personnages non-joueurs.

Mesure de la durée

Selon les enjeux, le nombre de protagonistes et les habitudes du meneur et des joueurs, la durée d'une telle scène peut considérablement varier. Si les joueurs annihilent d'une manière ou d'une autre les enjeux d'un dialogue (par exemple en révélant dès le début l'indice que cherchait à obtenir leur adversaire), la scène sera sans doute considérablement raccourcie. Au contraire, s'ils passent à côté de l'enjeu et « tournent autour du pot », elle peut s'éterniser.

La planification

« J'adore qu'un plan se déroule sans accroc ! » (L'Agence tous Risques)

Rythme

Il y a grosso-modo deux types de rythme pour ce genre de scènes :

- Lorsque les personnages sont maîtres de la situation et du chrono, alors la scène peut être assez lente, les joueurs prenant le temps de peaufiner le plan jusque dans ses moindres détails. Elle peut même s'éterniser car les joueurs envisageront trop de possibilités différentes (syndrome qui les mène souvent à choisir au final un plan tout à fait élémentaire car il a le mérite d'être simple et d'éviter toute discussion)
- Au contraire, s'ils courent contre la montre et doivent préparer leur plan en un temps limité, la tension est considérablement accrue, et le rythme beaucoup plus élevé. Ce type de scène peut alors tout à fait précéder un dénouement.

Enjeux

L'enjeu d'une scène de ce type est généralement de planifier une scène postérieure, souvent une scène d'action. C'est un enjeu indirect : la réussite de ladite scène marquera en fait la réussite ou non de la scène de planification. Bien entendu, c'est un peu réducteur, vu que le plan le mieux conçu peut échouer lamentablement, et qu'un plan misérable peut tout à fait fonctionner à merveille.
Au niveau des joueurs, c'est une phase d'interaction et de prise de décisions, sur laquelle le meneur de jeu a souvent assez peu de prise, et a fortiori le scénariste.

Informations à fournir aux meneurs

Ces scènes sont souvent intermédiaires dans un scénario sans que le scénariste n'ait à prévoir quoi que ce soit. Dans certains types de scénarios (infiltration, cambriolages, etc.), il est toutefois

nécessaire pour les personnages de passer par une phase de collecte d'informations qui n'est pas sans rappeler une enquête. Dans ce cas, la phase de planification doit être prévue par le scénariste, et il doit fournir au meneur toutes les informations dont il aura besoin, a priori en deux parties distinctes : ce que sait le meneur d'un côté (afin de mettre en scène la phase d'action qui suit), et ce que peuvent apprendre les personnages d'un autre (ce qui leur servira éventuellement pendant la planification).

Synergies

On a vu ci-dessus les différentes synergies possibles pour ce type de scènes.

Mesure de la durée

La durée est extrêmement variable selon la tension de la scène et le temps mis par les joueurs à se décider. Il peut être une bonne idée, comme pour les scènes d'énigmes, de limiter le temps imparti à ce type de scènes, en fournissant les outils scénaristiques adéquats au meneur de jeu : un cambriolage possible uniquement lors d'une nuit donnée pendant laquelle le propriétaire est absent, une infiltration à faire avant 48h sous peine de voir les données à récupérer disparaître du site ou les codes de sécurité changés, etc.

Auteur : Thomas Robert
Pour toute information ou question : irace@wanadoo.fr